

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan bahan ajar daring tengah gencar dilakukan dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19 dan setelahnya. Beberapa kategori media pembelajaran dapat digunakan untuk bahan ajar daring, Anderson (dalam Muhammad Noor, 2021, hlm. 21) menyatakan bahwa terdapat 10 media yang terdiri dari; audio, cetak, audiocetak, proyeksi visual diam, proyeksi audiovisual diam, visual gerak, audiovisual, gerak, obyek fisik, manusia dan lingkungan, serta komputer. Adapun bahan ajar daring dalam bentuk *e-module*, Asmi, Surbakti, & Hudaidah (2018, hlm. 8) menyatakan dalam penelitiannya bahwa pengembangan bahan ajar *e-module* berbantuan aplikasi Flip Book Makers dapat membantu untuk mempermudah proses pembelajaran. Bahan ajar serupa menurut Wahyuni, Risdianto, & Johan (2019, hlm. 151) yang menyatakan bahwa produk bentuk Flip PDF Professional sangat layak untuk dijadikan bahan ajar fisika dengan memenuhi aspek penyajian, isi, media, dan bahasa, sesuai dengan uji validasi. Dampak dari bahan ajar daring dalam bentuk Flip Book Maker, menurut Pornamasari (2016, hlm. 80) bahwa bahan ajar berbantuan Flip Book Maker yang telah melewati uji validasi dengan kategori sangat baik atau layak dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Terdapat perangkat lunak untuk membuat *e-book* dalam bentuk Flipbuilder dengan format Flip Book (Hidayatullah & Rakhmawati, Mulyadi & Wahyuni dalam Eva Cahyani Agustin, Djoko Dwi Kusumajanto, Handri Dian Wahyudi, Rachmad Hidayat, 2021, hlm. 165). Selanjutnya, Flip Book adalah *software* yang dapat mengubah arsip PDF, gambar, audio, dan video pada satu bentuk, serupa buku cetak dengan format digital (Agustin, Kusumajanto, Wahyudi, & Hidayat, 2021, hlm. 165). Penelitian terbaru mengenai produk akhir dari *e-module* berbantuan aplikasi Flipbuilder dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran daring maupun luring oleh

siswa Kelas X secara mandiri dengan waktu mana suka (Agustin, Kusumajanto, Wahyudi, & Hidayat, 2021, hlm. 169).

Aplikasi Flipbuilder ini dapat dijadikan media pembelajaran yang mengintegrasikan teks, ilustrasi, rekam suara, dan video. Susanti (2020, hlm. 17—18) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan *e-module* berbantuan Flip Book Maker mendapatkan komentar yang baik dari mahasiswa terutama dari segi kejelasan materi, ilustrasi, audio, video, soal latihan, dan penilaian. Penelitian ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman materi, motivasi belajar, dan hasil belajar. Sementara Yunianto (2019, hlm. 122—123) menyatakan bahwa aplikasi Flipbuilder dapat membantu pembuatan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Rangkaian penyusunannya mulai dari pembuatan draf materi dalam bentuk Microsoft Word kemudian digubah ke dalam Flip Book yang terintegrasi dengan kilasan gambar, animasi, dan video. Dalam penelitian lainnya, Fitriarsi, Fuadiah, Destiniar, dkk., (2021, hlm. 18) menyatakan bahwa bahan ajar berupa elektronik *book* dengan bantuan Flip Book dapat digunakan sebagai bahan ajar daring. Guru atau pendidik dapat merancangnya untuk media pembelajaran yang dapat berdampak terhadap kemampuan dalam melahirkan karya buku digital.

Bahan ajar dengan menggabungkan beberapa media memiliki keunggulan untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Chodijah et al. (dalam Teguh Yunianto, 2021, hlm. 2—3) menyatakan bahwa bahan ajar Flipbuilder belum digunakan dalam rencana pembelajaran semester (RPS) dan Muhson (dalam Teguh Yunianto, 2021, hlm. 2—3) menambahkan bahwa Flipbuilder serupa perangkat lunak yang dapat mengonvergensi gambar, audio, dan video. Teguh Yunianto (2021, hlm. 6) juga melaporkan bahwa pengembangan RPS Flipbuilder dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam pembelajaran IPA di masa Covid-19 berdasarkan penilaian ahli (83,25%) dengan kategori valid.

Pada saat kasus pertama Covid-19 terkonfirmasi di Indonesia yang diumumkan di Istana Negara, 2 Maret 2020 (Putri, 2020), Kemendikbud (2020) merespons pengumuman tersebut dengan pemberlakuan belajar dari

rumah (BDR) bahwa pembelajaran jarak jauh yang dimaksudkan agar memberikan pengalaman bermakna bagi siswa tanpa dituntut untuk menuntaskan target maupun capaian kurikulum untuk evaluasi akhir semester. Mendikbud sendiri menganjurkan kepada setiap pemerintah daerah agar memastikan kesehatan dan keamanan guru tetap terjaga.

Pembelajaran jarak jauh berpengaruh terhadap tingkat pengguna internet di Indonesia sekitar 10% per tahun (APJII, 2020). Sebagaimana laporan APJII pada bulan Maret sampai April 2019, terjadi kenaikan pengguna internet dari 54,68% menjadi 64,8% tahun 2018. Tingkat pengguna internet mengalami kenaikan dari 171,17 juta jiwa per 264,16 juta populasi penduduk Indonesia tahun 2018.

Tanpa kecakapan literasi digital, media sosial bisa digunakan secara negatif oleh penggunanya. Kemudahan akses terhadap ragam informasi di internet dapat memberi dampak dua sisi. Satu sisi, dampak tersebut dapat menambah informasi, sedang di sisi lain terhipnotis berita palsu. Berdasarkan data Kementerian Komunikasi dan Informatika (2020), terdapat 800 ribu situs terindikasi sebagai penyebar berita palsu dan ujaran kebencian (*hate speech*) di Indonesia. Sekitar 554 isu hoaks tentang Covid-19 yang tersebar pada 1.209 di internet.

Berdasarkan data tersebut, masyarakat Indonesia belum terindikasi sebagai pengguna internet yang produktif. Sedangkan, ragam platform digital seharusnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan penyeberluasan bahan ajar digital. Fenomena Covid-19 telah menyadarkan semua pihak, baik pemangku kebijakan, pelaksana, dan masyarakat dalam pendidikan formal, nonformal, dan informal. Mengenai pembelajaran jarak jauh, Belawati (2019, hlm. 6) menyatakan bahwa sistem pembelajaran jarak jauh telah hadir sejak pertengahan abad 18. Konsep pembelajaran jarak jauh menyesuaikan dengan teknologi yang berkembang pada zamannya. Sementara Pembelajaran Jarak Jauh menurut Daryanto & Karim (2017, hlm. 96) merupakan kombinasi dari pembelajaran elektronik dengan teknologi berbantuan internet.

Sepanjang tahun 2020, pandemi Covid-19 telah menguji umat manusia untuk berjarak dengan lingkungan sosialnya. Perubahan kultur interaksi

antarpihak memerlukan teknologi informasi agar tetap terhubung. Salah satunya teknologi yang dapat membantu kebutuhan manusia untuk berkomunikasi, yakni melalui jaringan internet. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 15, menyatakan bahwa pelaksanaan dari pendidikan jarak jauh, yaitu memisahkan peserta didik dengan pendidik, sedangkan pembelajarannya dengan menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain.

Terkait pembelajaran berbasis daring, Khusniah & Hakim (2019, hlm. 29) melaporkan bahwa pendekatan pembelajaran pada kelas membaca dengan penggunaan blog cukup berdampak terhadap pelaksanaannya. Pendekatan kontekstual disesuaikan dalam tahapan implementasi dari blog di kelas membaca bahasa Inggris. Alasannya, mahasiswa harus mampu mengetahui konteks dari setiap teks agar memahami setiap bacaan yang disampaikan oleh penulis.

Ihwal media sosial menurut Hamzah (dalam Ulfah, 2020, hlm. 417) bahwa media sosial kerap digunakan pembelajaran daring selama pandemi. Setiap materi pembelajaran berupa audio, visual, ilustrasi, atau materi rekam suara yang dapat diunggah oleh pendidik dan dipelajari mahasiswa melalui media sosialnya secara mandiri.

Pernyataan tersebut ditegaskan oleh Wahyono dkk. (dalam Ulfah, 2020, hlm. 413) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran kerap berlangsung dengan metode daring yang memanfaatkan ragam aplikasi mulai dari; E-Mail, Google Form, Google Class Room, Zoom Cloud Meeting, Grup Whatsapp. Berdasarkan penelitian terbaru, tingkat penggunaan mahasiswa dalam bermedia sosial sangat berpengaruh terhadap penggunaan ragam aplikasi. Setiap hari, mahasiswa menghabiskan waktu hampir empat jam saat menggunakan internet, baik digunakan untuk berkomunikasi maupun mencari informasi. Mengingat intensitas mahasiswa yang cukup tinggi dalam menggunakan media sosial, maka sangat berpeluang besar untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Peluang tersebut dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk berkreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran sesuai

ketertarikan mahasiswa di media sosial (Ulfah, 2020, hlm. 414). Selanjutnya, Munadi (dalam Ulfah, 2020, hlm. 414) menyatakan bahwa media sosial sebagai media pembelajaran dapat dipertimbangkan dengan lima aspek: karakter peserta didik, tujuan belajar, karakteristik media, pengadaan bahan ajar, dan karakteristik pemanfaatan yang baik bahan ajar.

Pada dasarnya, pembelajaran tatap muka maupun daring dapat memanfaatkan multimedia, Nurmina & Nurlaili (2020, hlm. 4) menyatakan bahwa penggunaan multimedia dilaksanakan seperti biasa dengan tatap muka yang memanfaatkan model pembelajaran inovatif. Misalnya, film pendek tentang drama dan prosa, video animasi tentang puisi. Adapun pembelajaran tidak langsung yang dikenal dengan asinkron, yaitu sebuah pembelajaran dengan berbantuan elektronik seperti video, PDF, dan Power Point.

Langkah-langkah pengembangan bahan ajar daring, merujuk pada penelitian Setyaningrum (2019, hlm. 112), yaitu pengumpulan informasi; perencanaan; analisis kebutuhan sebagai identifikasi tujuan untuk menganalisis pembelajaran, perumusan unjuk kerja, pengembangan alat penilaian; rancangan produk awal; validasi produk; revisi produk sesuai dengan hasil validasi; uji coba produk; dan revisi produk akhir.

Kecakapan menulis merupakan bagian dari literasi dasar setelah kecakapan membaca. Beberapa tahun terakhir, tingkat keliterasian Indonesia berada di posisi hampir terakhir berdasarkan penelitian lembaga-lembaga internasional. Dari tahun ke tahun, peningkatan kecakapan literasi baca tulis mengalami turun-stagnan. Data Puslitjakdikbud (2019, hlm. 53) menunjukkan penghitungan Indeks Alibaca, kategori aktivitas literasi masih rendah dengan nilai 37,32 dengan Indeks Dimensi Kecakapan (75,92); Indeks Dimensi Akses (23,09); Indeks Dimensi Alternatif (40,49); dan Indeks Dimensi Budaya (28,50). Penjelasan Puslitjakdikbud (2019, hlm. 79) berikut menyatakan bahwa Kajian Indeks Alibaca tersebut menunjukkan tingkat literasi baca-tulis, baik secara nasional maupun tingkat provinsi. Akumulasi dari keempat dimensi tersebut berdasarkan kajian Indeks Alibaca nasional termasuk kategori aktivitas literasi rendah. Adapun sebanyak 9 provinsi termasuk kategori sedang, sedangkan 24 provinsi lainnya termasuk kategori rendah, dan

kategori sangat rendah dialami 1 provinsi. Tingkat keliterasian secara nasional maupun provinsi belum mencapai kategori tinggi.

Kecakapan membaca dan menulis merupakan akar dari literasi itu sendiri sebagaimana keterangan Kemdikbud (2017, hlm. 5) bahwa sejarah panjang menyatakan literasi baca tulis sebagai moyang segala jenis literasi. Hal tersebut merupakan makna awal yang kemudian berubah seiring waktu. Pada mulanya, makna literasi baca-tulis kerap dipahami sebagai melek aksara—tidak buta huruf. Aktivitas membaca dan menulis kemudian dipahami sebagai kemampuan berkomunikasi sosial di dalam masyarakat. Pada perkembangan awal, literasi berarti kemampuan penggunaan bahasa dan gambar dalam beragam bentuk untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis mengenai ragam gagasan (Abidin, 2018, hlm. 49). Terdapat tujuh ranah literasi (Alwasilah, 2012, hlm. 166–167) yang dapat mengasah keterampilan berbahasa dalam aktivitas sosial, antara lain: literasi sebagai keterampilan hidup bagi manusia dengan memaksimalkan fungsi sebagai anggota masyarakat; cakupan literasi terhadap kemampuan menerima dan produktif dalam berwacana lisan; literasi sebagai kecakapan dalam memecahkan masalah; literasi sebagai kesadaran terhadap budaya; literasi sebagai aktivitas kontemplasi diri; literasi sebagai kecakapan gotong royong; dan literasi sebagai upaya dalam melaksanakan pemahaman. Sebelumnya, Alwasilah (2012, hlm. 159) berpandangan bahwa anggapan selama ini mengenai literasi hanya sekadar ihwal psikologis, terkait kecakapan mental dan baca tulis. Padahal, literasi merupakan praktik kebudayaan terutama soal sosial dan politik. Berdasarkan Forum Ekonomi Dunia 2015 dan 2016, Ibrahim dkk. (2017, hlm. 6) mengartikan literasi baca tulis untuk mengetahui, memahami, mengolah, menganalisis, menanggapi, dan menggunakan bahasa. Tujuan dari aktivitas tersebut, yakni memberdayakan kreativitas untuk kebermanfaatan di masyarakat. Senada dengan hal itu, Darma (2008, hlm. 4) menyatakan bahwa terdapat hubungan erat antara membaca dan menulis. Karena pada dasarnya, ketika kita menuliskan sesuatu memiliki tujuan agar dibaca oleh orang lain; jika tidak demikian, kitalah yang

akan membacanya pada saat yang berbeda. Kaitan menulis dengan membaca ibarat hubungan penulis dengan pembaca, saling bertautan dan terikat.

Pendidikan dengan pengembangan potensi, terutama kecakapan literasi baca tulis merupakan ujung tombak pencapaian tujuan Gerakan Literasi Masyarakat. Namun saat ini, pencapaian tujuan tersebut menemukan tantangan dengan kehadiran pandemi Covid-19 di tengah kehidupan masyarakat global, yang pada akhirnya berdampak juga terhadap pemberlakuan kebijakan pemerintah Indonesia yang mengimbau supaya masyarakat melakukan kegiatan di rumah dan menghindari aktivitas di ruang publik. Hal itu berpengaruh terhadap aktivitas layanan peningkatan minat baca tulis yang dilaksanakan pendidikan formal, nonformal, dan informal. Selama ini, penyelenggaraan program-program peningkatan literasi masyarakat dalam rangka Gerakan Literasi Masyarakat, mayoritas pelaksanaannya di ruang-ruang publik. Dengan mencermati dinamika tersebut, maka strategi GLM yang dominan diselenggarakan secara konvensional harus diadaptasikan dengan era kebiasaan baru dan lintas waktu. Solusinya antara lain dengan mengelola layanan virtual atau dalam jaringan dengan memanfaatkan berbagai aplikasi Android yang terdapat dalam Smartphone untuk mengelola pembelajaran menulis memoar bagi warga belajar yang menjadi sasaran layanan pendidikan formal, nonformal, dan informal. Dampak fenomena Covid-19 ini juga berpengaruh terhadap keberlangsungan layanan pendidikan secara tatap muka. Tidak heran jika para pemangku kebijakan dan pelaksana pendidikan harus berinisiatif untuk memberikan layanan pembelajaran jarak jauh dengan penggunaan bahan ajar daring.

Salah satu kecakapan literasi dasar adalah menulis. Abidin (2018) dalam pengantar materi Residensi Literasi Digital terkait kesusastraan di Makassar, menyatakan bahwa menulis berarti memindahkan imajinasi yang luar biasa di dalam kepala ke dalam bentuk bahasa tertulis. Untuk bisa menulis dengan baik, seorang penulis mesti menguasai bahasa yang hendak dia gunakan untuk menulis. Bahasa sendiri adalah perangkat kebudayaan buatan manusia untuk menulis. Bahasa sendiri adalah perangkat kebudayaan buatan manusia yang jumlahnya terbatas, atau kemampuannya terbatas dalam

membantu manusia mengungkap realitas maupun hasil imajinasi. Sehingga dapat dikatakan, bahkan menguasai bahasa pun belum tentu dapat menaklukkan sepenuhnya sesuai kehendak penulis. Hal tersebut merupakan alasan terpenting bagi seseorang untuk menguasai ragam bentuk perubahan dan penggunaan sebuah bahasa agar dapat menguasai dan memperlakukannya sesuai imajinasi atau bahasan yang ingin dituliskannya. Hanya seorang pembaca yang luar biasa yang kemudian dapat melahirkan karya tulis luar biasa. Seorang yang buta huruf tentu tak akan menghasilkan sebuah tulisan yang luar biasa. Namun berbeda dengan Helen Keller yang meskipun tunanetra, tetapi ia melek literasi baca tulis. Ia tidak buta huruf, tetapi memiliki keterbatasan secara visual. Ia rajin membaca buku braille dengan kisah-kisah terbaik dari seluruh dunia. Bahkan, ia dapat berguru langsung kepada penulis-penulis ternama masa itu. Para peserta didik dan warga belajar di selingkung pendidikan formal, nonformal, dan informal, memiliki peluang sangat besar dalam menguasai keterampilan menulis khususnya.

Beragam buku rujukan yang diintegrasikan dengan realitas sekitar berbantuan teknologi informasi merupakan faktor pendukung. Layanan berbagai aplikasi di era teknologi seperti sekarang sangat mungkin untuk mendapatkan bahan bacaan: *e-book*, *audiobook*, *videobook*, *audiovisual book* dlsb. Bahan bacaan yang banyak tersebut merupakan modal utama bagi penulis. Warga belajar dapat menuangkan gagasan dan pengalamannya melalui tulisan. Demikianlah pentingnya bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka, terkhusus bagi pendidikan nonformal. Dalam hal ini, Taman Bacaan Masyarakat sebagai ruang belajar bagi warga untuk meningkatkan kapasitas dirinya melalui kemampuan menulis memoar.

Pembelajaran menulis memoar dalam konteks ini diartikan sebagai kegiatan menulis yang dilakukan masyarakat untuk menyalurkan ide/gagasan, cerita, tips, dan kejadian secara fungsional dan kontekstual. Menulis memoar dalam pembelajaran ini, tidak ditujukan secara langsung untuk menciptakan penulis profesional, melainkan ditujukan pada penumbuhan kemampuan untuk menghasilkan karya tulis dengan konten positif sebagai bahan unggahan pada

ragam media sosial. Sehingga, tulisan tersebut dapat memberikan informasi, inspirasi, dan edukasi, bagi warga belajar lain yang tergabung dalam media sosial. Menulis memoar dalam pembelajaran ini dibatasi pada peningkatan kesadaran fonemis, fonik, kosakata, pemahaman bacaan, dan kefasihan verbal yang difasilitasi dengan optimalisasi penggunaan aplikasi, seperti Zoom Cloud Meeting, Google Form, dan Grup Whatsapp.

Tahapan dalam proses kreatif menulis sebagaimana yang dikemukakan Trim (2016, hlm. 32–38) bahwa sebelum menulis dapat merancang empat unsur berikut: Topik, apa pembahasannya?; Tujuan, penjelasan tentang apa bahasan tulisannya?; Jenis/Bentuk, pemilihan jenis tulisan yang mana?; dan Pembaca Sasaran, siapa sasaran pembacanya?. Langkah selanjutnya, yaitu pramenulis (*prewriting*), menulis draf pertama, merevisi, mengedit (*editing*), menerbitkan (*publishing*), dan memublikasikan tulisan.

Kecakapan menulis masyarakat masih perlu ditingkatkan karena tinggi rendahnya literasi masyarakat akan berdampak besar terhadap kemajuan bangsa. Tingkat keliterasian yang masih rendah sangat berisiko terhadap kuantitas produktivitas sebuah bangsa. Tingkat keliterasian yang rendah juga berdampak pada angka putus sekolah dan pengangguran yang berpengaruh terhadap kepercayaan diri masyarakat. Dengan demikian, pemerintah Indonesia berupaya meningkatkan tingkat keliterasian melalui pendidikan formal, informal, dan nonformal.

Kehadiran media sosial dalam dinamika interaksi melalui teknologi informasi, menurut Hayrani (2015) telah berhasil meningkatkan kebiasaan masyarakat menuliskan konten-konten yang positif dan inspiratif. Namun di sisi lain, menulis konten negatif di media sosial menjadi medium terciptanya permasalahan yang berkaitan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Di sisi lain, keberadaan media sosial, baik Facebook, Twitter, Instagram ataupun Grup Whatsapp, telah meningkatkan kebiasaan dan kemampuan menulis masyarakat juga meningkat. Marsakawati & Suputra (2012) mengungkapkan bahwa penggunaan media sosial Facebook memberi pengaruh terhadap kemampuan menulis mahasiswa. Penelitian lain yang

diungkapkan Afsari & Qudsyi (2018), menemukan data bahwa ada pengaruh signifikan dari penggunaan Whatsapp terhadap efikasi diri dalam menulis, serta memberikan dampak positif pada responden, khususnya bagi pengetahuan dan keterampilan menulis.

Keberadaan media sosial bisa menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan literasi masyarakat Indonesia, seperti yang telah diketahui saat ini bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia masih rendah, seperti yang diungkapkan Nadiem Makarim dalam situs <https://news.detik.com/berita/d-5146721/nadiem-makarim-jadi-menteri> menyebutkan bahwa peringkat Indonesia dalam PISA, kemampuan membaca Indonesia berada di posisi 72 dari 77 negara sampai akhir 2019.

Data berikutnya, berdasarkan hasil tes PIAAC yang dilaksanakan pada tahun 2018, tercatat sekitar 70% remaja berusia 16 tahun hanya memiliki kemampuan sebatas memahami informasi dari tulisan pendek. Tingkat literasi pada level 4 dan 5 tidak lebih dari 1%, untuk mereduksi informasi dari teks panjang.

Berangkat dari latar belakang tersebut, tahapan penelitian ini akan mengupas *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Memoar Berbantuan Aplikasi Flipbuilder untuk Warga Belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya* sebagai bahan ajar daring dalam pembelajaran alternatif di tengah pandemi, era kebiasaan baru dan seterusnya. Pembelajaran diharapkan tetap berlangsung, baik dengan tatap muka maupun bantuan teknologi informasi serta lintas waktu.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah dengan memunculkan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana profil bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana perencanaan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya?

3. Bagaimana pengembangan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya?
4. Bagaimana produk akhir bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya?
5. Bagaimana respons warga belajar terhadap bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini untuk membuat bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder berupa buku audiovisual “Menulis Kreatif Memoar”. Secara khusus, rinciannya sesuai rumusan masalah sebagai berikut:

1. mendeskripsikan profil bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya;
2. menjelaskan perencanaan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya;
3. menjelaskan pengembangan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya;
4. menjelaskan produk akhir bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya.
5. memaparkan respons warga belajar terhadap bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar TBM Mata Rumpaka Kota Tasikmalaya.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat terhadap pengembangan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar di taman bacaan masyarakat. Selain itu, bahan ajar menulis memoar ini dapat memberikan khazanah secara pedagogis, didaktis, dan praktik, pengembangan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi

Flipbuilder untuk warga belajar sebagai alternatif media pembelajaran bagi pendidikan formal, nonformal, dan informal, saat pandemi berlangsung dan setelahnya. Pengembangan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder ini dapat digunakan oleh satuan pendidikan (formal, nonformal, dan informal), serta memberi pencerahan bagi warga belajar di lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga:

1. Bagi pendidik formal, nonformal, dan informal. Penelitian ini diharapkan menjadi pilihan dalam pengembangan bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk pendidik/fasilitator/pendamping.
2. Bagi warga belajar/peserta didik. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecakapan menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder. Sehingga, warga belajar/peserta didik dapat memproduksi tulisan positif dan inspiratif untuk disebarluaskan di media cetak dan media sosial.
3. Bagi lembaga formal, nonformal, dan informal, sebagai rujukan dalam bahan ajar menulis memoar berbantuan aplikasi Flipbuilder untuk warga belajar.